



Daftar Judul Proposal Peraih Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) DI Bidang Game Skema Pendanaan Tahun 2025

68	III	dikti	031038	Universitas Bina Nusantara	PKMKC	STUPA: Smart Thinking Upgrade Platform – Inovasi Game Edukatif untuk Pengembangan Berpikir Kritis di Era Digital	2702294396	DEVANYA AINI TOHIB	6.000.000
150	IV	dikti	041062	Universitas Buana Perjuangan Karawang	PKMRSH	Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Crossword Puzzle Game Dalam Membentuk Keaktifan Siswa Disabilitas	22416287205018	RENITA FADIA AGUSTINI	5.800.000
165	IV	dikti	041027	Universitas Komputer Indonesia	PKMKC	Digitaka: Digitalisasi Cerita Aji Saka Melalui Aplikasi Game Android	10122108	RAVA RADITHYA	7.470.000
218	V	dikti	051022	Universitas Aisyiyah Yogyakarta	PKMPM	Exercise Game Therapy: Mewujudkan Urip Apik Warga Binaan Lansia Lapas Kelas IIIB Sleman Melalui Metode Cognitive Motor Dual Task	2210301120	PAMUJISARI	7.370.000
334	VI	dikti	061026	Universitas Muhammadiyah Semarang	PKMRSH	JAKONIC: Permainan Tradisional Uakan sebagai Media Pembelajaran Kimia Sistem Periodik unsur Dengan Model Teams Games Tournament	B2C022019	INKA PIOLA NARETIN RAHAYU	8.000.000
347	VI	dikti	061008	Universitas Muhammadiyah Surakarta	PKMPM	JAWARA-TECH: PENINGKATAN LITERASI BAHASA KRAMA DAN AKSARA JAWA MELALUI GAME BASED LEARNING TERINTEGRASI IT DI SD MUHAMMADIYAH 16 KARANGASEM	A510230185	ELA FITRIANA	6.740.000
349	VI	dikti	061008	Universitas Muhammadiyah Surakarta	PKMPM	LENTERA ZYLAND: Game Edukasi Berbasis Computational Thinking untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Slov Learner di Sekolah Inklusif Surakarta	A710210019	VIO ARVENDHA	7.320.000
401	VII	dikti	071101	Universitas Bhinneka PGRI	PKMK	Inovasi Buku Pembelajaran Asyik Kebudayaan Tulungagung Berbasis 3D Dilengkapi Audio, Game Interaktif serta QR Barcode untuk siswa Sekolah Dasar	23186206122	BERLIANA RENDRIYANTI SUTHO	6.500.000
452	VII	dikti	071096	Universitas Muhammadiyah Lamongan	PKMPM	Sexual Education Maps Games berbasis Local to Digital: Penguatan Kapasitas Anak Terhadap Pencegahan Kekerasan Seksual	2202013596	SARAH ANGELIA	5.820.000
598	IX	dikti	091069	Universitas Muhammadiyah Bone	PKMRSH	Ethnogames-Board: Eskalasi Critical Thinking Skills melalui Model Pembelajaran Think Analysis Write Share (TAWIS) Terintegrasi Permainan Mabbabuli Khas Budis	2269010515	FAISAL SEPTIWAN	7.000.000
735	XVII	dikti	171007	Universitas Lancang Kuning	PKMPM	Metapemes Nusantara: Strategi Kreatif dalam Pelestarian Sastra Lisan Kampar bagi Gen-Z melalui Komunitas Seni Budaya Nolani Bungo	2379201001	MUTIARA SRI WIWI ANDARI	7.300.000
770	PTN	dikti	002003	Institut Pertanian Bogor	PKMPM	Big Dreamers: Penguatan Minat dan Bakat Anak Yatim Piatu dengan Metode Strength Based Approach dan Teams Games Tournament	G5401231033	MARYAM RAHMA KUSUMA KAMILA	7.000.000
832	PTN	dikti	002002	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	PKMPM	Board Game Grahisa Berbasis Metode VAKT (Visual Auditory Kinesthetic Tactile) Guna Meningkatkan Calistung Siswa Tungrahita SLB Karunia 99 Surabaya	5002231060	CAHYANI DINI SETIOWATI	7.600.000
1002	PTN	dikti	001001	Universitas Gadjah Mada	PKMPM	Peningkatan Oromotor Anak dengan Speech Delay di Wahana Keluarga Cerebral Palsy melalui Game Edukatif Berbasis Audio Sensory and Augmented Reality	23517479TK56923	MUHAMMAD ZUFAR SYAAFI'	7.500.000
1056	PTN	dikti	001005	Universitas Hasanuddin	PKMPM	Deafinity: Penerapan Game-Based Learning dan Hidropotik Eco-Friendly Guna Meningkatkan Kualitas Hidup dan Entrepreneurial Knowledge Siswa Tunarungu di SLBN 2 Makassar	R011231017	ISMIAULIA	6.900.000
1124	PTN	dikti	001020	Universitas Jambi	PKMRSH	Inovasi Game Edukatif Berbasis Permainan Tradisional Jambi Melalui Adaptasi Pentathlon Berkaki Lima Squid Game pada Pembelajaran Fisika	A1C323034	MARDHIYATUL HUSNA ASFIA	5.250.000
1157	PTN	dikti	001010	Universitas Lambung Mangkurat	PKMRSH	Desain Game Edukasi Flora Khas Kalimantan Selatan Berbasis Augmented Reality Untuk Melatih Kepedulian Siswa terhadap Kelestarian Tumbuhan Potensial	2210119120010	RENA RIZKI ANANDA	7.250.000
1190	PTN	dikti	001015	Universitas Mulawarman	PKMPM	Rescue Rangers: Pengembangan Disaster Preparedness Culture pada Anak Sekolah Dasar berbasis Games Based Experiential Learning di SDN 013 Samarinda Utara	2305136010	SYEISKHA WIWI ANDARI	7.500.000
1205	PTN	dikti	001036	Universitas Negeri Makassar	PKMPM	Cognitive Behavioral Therapy (CBT) Berbasis Edutainment MathPlay: Implementasi Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Squid Game untuk mengatasi Kejemuhan Belajar Matematika Siswa	230209501077	RIFKY ANRUL	5.850.000
1271	PTN	dikti	001032	Universitas Negeri Padang	PKMRSH	GRODELOS (Growing Independent Development Skills): Terapi Okupasi Berbasis Game Android sebagai Upaya Latihan Kemandirian anak Dengan Intellectual Disability Rinano	22011361	PUAN MAHARANI	6.350.000
1282	PTN	dikti	001041	Universitas Negeri Semarang	PKMRSH	Bagong's Smart: Bridging Literacy of Javanese Script melalui Game Base Challenge Bernuansa Traditional Javanese Culinary bagi Anak Pendayanda Tunanetra	2601422067	RISYWAN TAUFIQ	7.730.000
1290	PTN	dikti	001039	Universitas Negeri Surabaya	PKMPM	BIPER (Bingo Perca Ceria): Media Pembelajaran Berbasis Game dari Limbah Kain untuk Anak Disleksia di SDN	23010644524	INTAN NUR AINI	5.490.000
1299	PTN	dikti	001039	Universitas Negeri Surabaya	PKMRSH	Edugame SITAKORA berbasis Virtual Reality dan Teori Bernmain Vygotsky untuk meningkatkan kesadaran lingkungan anak-anak di SDN Mulyoagung Bojonegoro	23040254170	AYU DINI ARIANA	7.400.000
1358	PTN	dikti	001062	Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta	PKMPM	Azimuth Adventure: Peningkatan Daya Pemecahan Masalah Numerasi Murid SD Negeri 2 Pangendurutengah dengan Game-Based Learning Interaktif dan Kreatif	121220135	NUK MIKIANI DWI HERYATI	7.170.000
1381	PTN	dikti	001048	Universitas Pendidikan Ganesha	PKMRSH	Korelasi Frekuensi Bermain Otome Game dengan Tingkat Penggunaan Kosakata Bahasa Inggris pada Generasi Z melalui Teori Language Acquisition dan Exposure	2452011007	RANI FEBRY PUTRI ROBIN	6.750.000
1401	PTN	dikti	001034	Universitas Pendidikan Indonesia	PKMRSH	Mitos Atau Fakta? Analisis Perilaku Doomsrolling Remaja Ditinjau dari Cognitive Load Theory EcoScha: Game Edukasi Berbasis Kartu Role-Play dengan Pendekatan	2204544	MELANI PUTRI SALWA NABILA	7.400.000
1555	PTN	vokasi	005002	Politeknik Negeri Jakarta	PKMK	NISKALA: Adventure Game berbasis Branching Narrative untuk Edukasi Literasi Digital dan Perlawan Judi Online Berkedok Game bagi Generasi Muda	2307431057	HUSNA KHAIRUNNISA	27.300.000